



# 真实企业项目：描线与着色

星力量动漫游戏学院

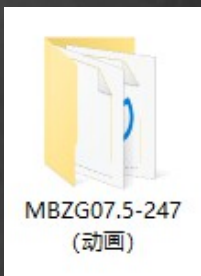


# 第三部分：新建工程文件 及相关设置说明





# 新建场景文件夹



| 名称                 | 修改日期            | 类型     | 大小        |
|--------------------|-----------------|--------|-----------|
| ■ BG               | 2021/1/15 17:01 | 文件夹    |           |
| ■ Inbetween        | 2021/1/15 17:01 | 文件夹    |           |
| ■ Key Animation    | 2021/1/15 17:01 | 文件夹    |           |
| ■ Layout           | 2021/1/15 17:01 | 文件夹    |           |
| 📁 247.wav          | 2021/1/12 10:41 | WAV 文件 | 478 KB    |
| 📄 MBZG07.5-247.mn6 | 2021/1/12 10:41 | MN6 文件 | 1 KB      |
| 📄 MBZG07.5-247.psd | 2021/1/12 10:41 | 图片格式   | 13,297 KB |
| 📄 MBZG07.5-247.sxf | 2021/1/12 10:41 | SXF 文件 | 8 KB      |

需要注意的是，每个场景文件夹就是一个整体，不要随意的进行更改。

包括放入其他文件夹、更改名字、删除文件夹等一切操作。

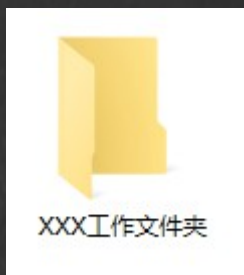
场景文件夹文件夹是 RETAS 这个软件的绘图储存文件的官方称呼，通常以“镜头”为单位。

比如右图所示的文件夹，就是一个场景文件夹，也叫一卡镜头。

打开这个文件夹我们可以看到，这个文件夹内有四个子文件夹与几个特殊文件，后面会一一解释他们的作用。



# 新建场景文件夹



首先，我们要在电脑新建一个工作文件夹，命名方式是：自己的名字 + 工作文件夹，如图所示。

这个文件夹是用来存放场景文件夹的，没有任何特是要求。





# 新建场景文件夹



然后我们打开绘图用的 RETAS 软件，即蓝色标志的 Stylos。

点击上方菜单栏：文件 - 新建 - 场景文件夹。

按顺序点开后弹出“作画镜头文件夹”，这一界面，这是设置新建的场景文件夹数值的界面。





# 新建场景文件夹

文件夹的建立位置更改到之前建立的工作文件夹。

这里可以按需修改新建出来的文件夹默认的纸张单位、大小和分辨率。

这里可以修改新建场景文件夹的时间长短。

这里管理新建出来的场景文件夹的名字，一般动画的命名方式为：动画名大写首字母 + 集数 + 镜头号

作画镜头文件夹

建立位置(F): D:\千琪\描线与着色教学视频制作\

基本信息

作品名(O):

话数(F): 1 场景(E): 1 镜头编号(C): 1

100 帧

单位(U): pixel 1920 \* 1080

宽度(W): 1920 pixe

高度(H): 1080 pixe

分辨率(D): 144 dpi

纸张余白

上 0 px 左 0 px 右 0 px 下 0 px

图层数(L)

4 图层  包含BG(B)

时间(T)

2 秒 0 格

备注(M):

常用单词: ▶

场景文件夹名

自动生成(A) C- + 场景 + 镜头

文件名称(F): C-001-0001

摄影表

创建摄影表(X)

确定 取消

这一栏的数据通常会显示在摄影表中，一般按动画镜头的实际情况填写。

点击这里可以展开已有的默认纸张设置，可以查看并从中选择可用的尺寸

在一个镜头中往往有许多东西要分开绘制，这时就要有许多图层以供纸张放置。图层在场景文件夹建好后还可以增加或减少，所以这里只需设置一个大概数值就行。

摄影表是场景文件夹内容的重要部分，在建立场景文件夹时一定要记得勾选到。





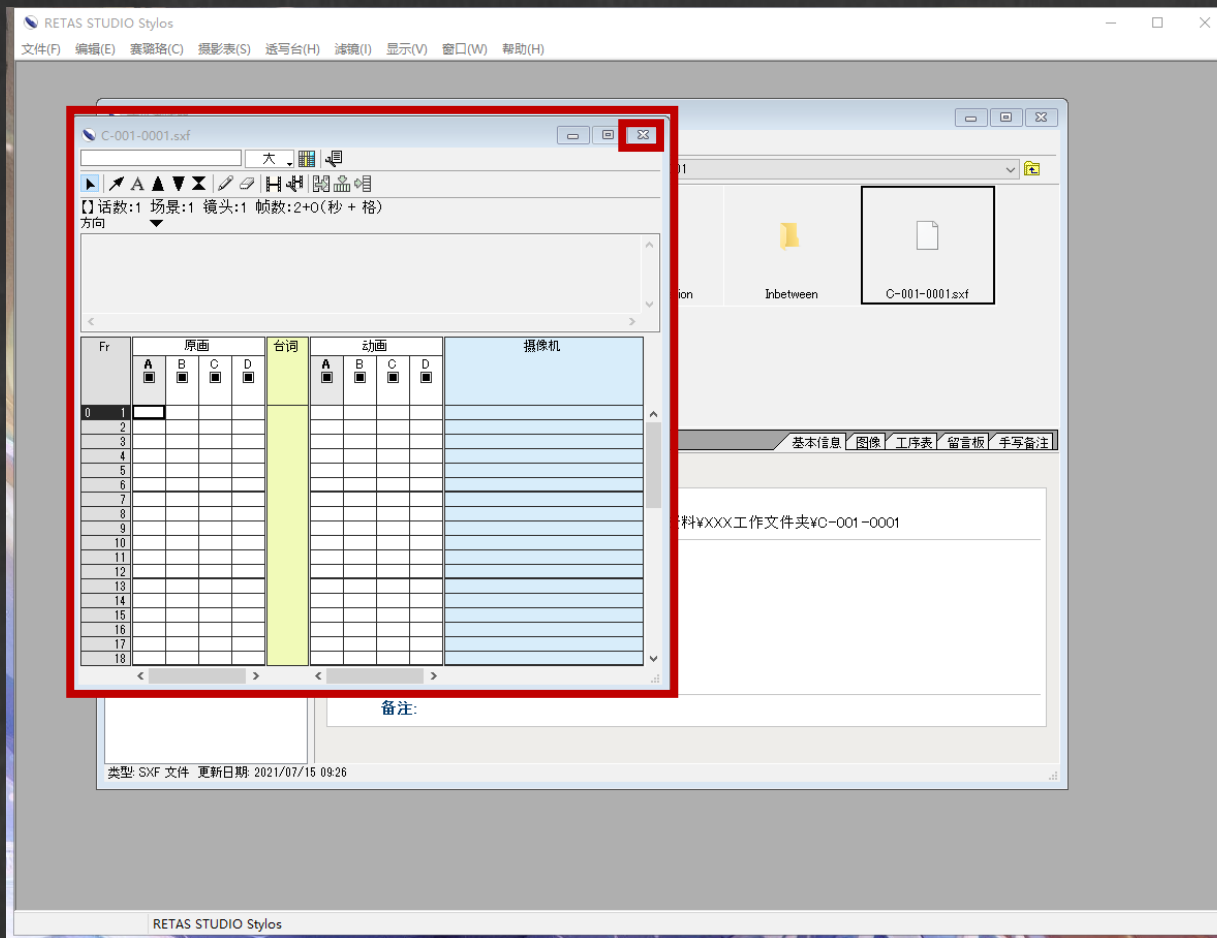
# 新建场景文件夹

设置完作画镜头文件夹并点击确认后，我们就得到了一个新的场景文件夹。

从图中可以看到，新建完场景文件夹后，弹出了两个界面。

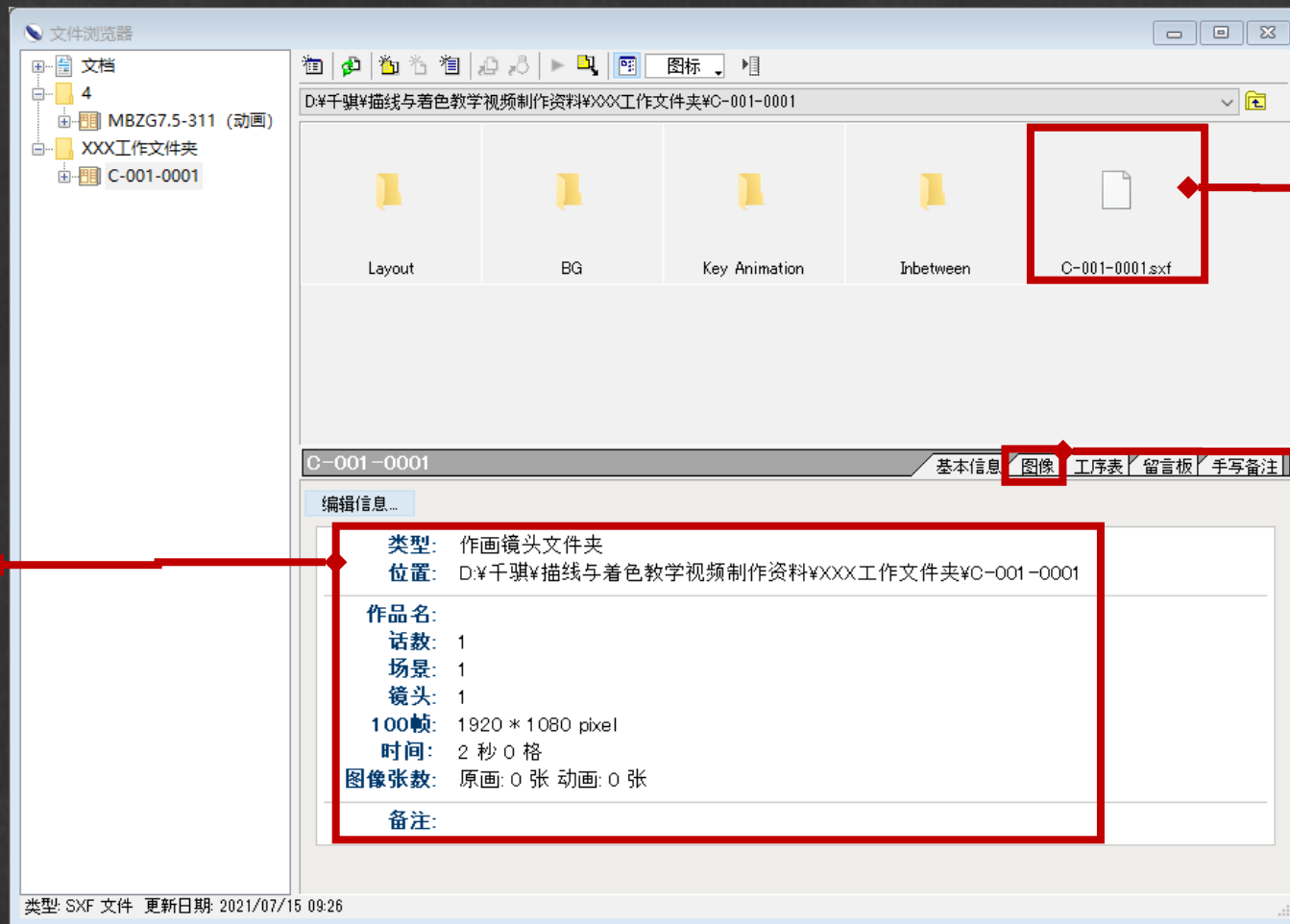
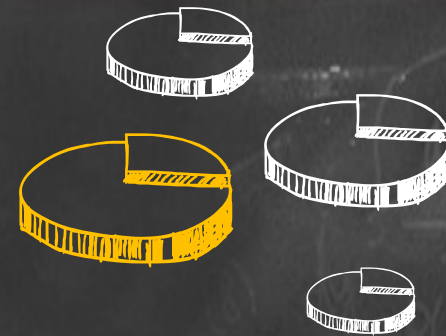
他们分别是摄影表及场景文件夹操作界面。

这里我们暂时用不上摄影表，直接关掉就可以了。





# 软件设置



摄影表

我们后续的原画、动画、背景等的设置需要去图线界面操作。

关掉摄影表后, 我们可以看到之前设置的一些基本信息。